

МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДЖИУ-ДЖИТСУ (JJIF)



ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

(Редакция 2.5 / 17 июня 2014)

С комментариями
(не являются частью Правил)

MEMBER of SportAccord
International Federations' Union



and IWGA
International World Games Association



Содержание

I.	Общие положения	4
Раздел 1	Область применения правил	4
Раздел 2	Соревновательная форма и персональные требования	4
Раздел 3	Зона соревнований	4
Раздел 4.	Оборудование	5
Раздел 5.	Тренеры	5
II.	JJIF Файтинг Систем	6
Раздел 6	Общие положения	6
Раздел 7	Оборудование	6
Раздел 8	Весовые категории	7
Раздел 9	Судьи	7
Раздел 10	Секретариат	7
Раздел 11	Ход встречи	7
Раздел 12	Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»	8
Раздел 13	Оценки.....	9
Раздел 14	Наказания.....	10
Раздел 15	Окончание встречи	11
Раздел 16	Неявка и отказ	12
Раздел 17	Травма, болезнь или несчастный случай	12
Раздел 18	Командные соревнования.....	13
Раздел 19	Запасные участники в командных соревнованиях	13
III.	JJIF Дуо Систем	14
Раздел 20	Общие положения	14
Раздел 21	Оборудование	14
Раздел 22	Категории.....	15
Раздел 23	Критерии судейства	15
Раздел 24	Ход встречи	16
Раздел 25	Система оценок	16
Раздел 26	Жюри.....	16
Раздел 27	Неявка и отказ	16
Раздел 28	Травма, болезнь или несчастный случай	17
Раздел 29	Командные соревнования.....	17
IV.	JJIF Не-Ваза Систем	18
Раздел 30	Общие положения.....	18
Раздел 31	Материалы	18
Раздел 32	Весовые категории	18
Раздел 33	Судьи.....	18
Раздел 34	Секретариат	18

Раздел 35	Ход встречи	19
Раздел 36	Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»	19
Раздел 37	Оценки.....	20
Раздел 38	Наказания.....	21
Раздел 39	Окончание встречи	22
Раздел 40	Окончание встречи	22
Раздел 41	Окончание встречи	22
Раздел 42	Командные соревнования.....	23
Раздел 43	Запасные участники в командных соревнованиях	23
V.	Заключительные положения.....	24
Раздел 44	Ситуации, не предусмотренные правилами	24
Раздел 45	Вступление в силу.....	24
Приложение I	Жесты Рефери.....	25
Приложение II	Атаки в Дуо Систем	30
Серия А	Атаки захватами	30
Серия В	Атаки обхватами шеи и туловища	31
Серия С	Атаки ударами руками и ногами	32
Серия D	Атаки оружием.....	33
Приложение III	Весовые категории Файтинг Систем.....	34
Приложение IV	Весовые категории Не-Ваза Систем.....	35

I. Общие положения

Раздел 1 Область применения правил

- a. Настоящие правила применяются в области деятельности Международной Федерации и континентальных Союзов, для международных чемпионатов и соревнований по Дуо Систем и Файтинг Систем.
- b. Ссылки в этом документе на термин «он» должны пониматься как «он или она».
- c. Страны свободны в выборе правил для своих национальных соревнований.

Раздел 2 Соревновательная форма и персональные требования¹

- a. Участники соревнований должны быть одеты в белое качественное Ги для джиу-джитсу, которое должно быть чистым и в хорошем состоянии. Участники должны носить синие и красные пояса.
- b. Куртка должна быть достаточно длинной, чтобы закрывать бедра и вокруг талии повязана поясом.
- c. Рукава должны быть достаточно свободными, чтобы можно было взять захват и достаточно длинными для того, чтобы закрывать половину предплечья, но при этом не закрывать запястья. Рукава не должны быть закатаны.
- d. Брюки должны быть свободными и достаточно длинными, чтобы закрывать половину голени. Штанины брюк не должны быть закатаны.
- e. Пояс должен быть завязан квадратным узлом, достаточно плотным, чтобы куртка не была слишком свободной, и достаточно длинным, чтобы его можно было дважды обвязать вокруг талии. При этом длина концов пояса с каждой стороны от узла должна составлять примерно 15 см.
- f. Участницы обязаны носить гладкую белую футболку или трико под Ги. Мужчинам не разрешается носить футболку под Ги.
- g. Ногти на руках и ногах участников должны быть коротко подстрижены.
- h. Участникам не разрешается носить какие-либо предметы, которые могут ранить или подвергнуть опасности противника.
- i. Не разрешается носить очки. Контактные линзы могут использоваться только под личную ответственность.
- j. Длинные волосы должны быть завязаны любыми мягкими лентами для волос.

Раздел 3 Зона соревнований²

¹ Если участник не выполняет этих требований, ему не разрешается начать встречу. Он может заменить неподходящую экипировку и предъявить ее снова в течение 2-х минут.

² Расстояние между Секретариатом и Площадкой для соревнований должно быть не менее 2 м.
Расстояние между зрителями и Площадкой для соревнований должно быть не менее 3 м.

- a. Каждая площадка для соревнований должна быть 12x12 м и покрыта татами, обычно зеленого или любого другого приемлемого цвета.
- b. Площадка для соревнований должна быть разделена на две зоны.
- c. Зона борьбы должна быть всегда размером 8x8 м.
- d. Зона, расположенная за зоной борьбы, называется «зоной безопасности». Ширина зоны безопасности должна составлять 2 м.
- e. В тех случаях, когда используются две и более граничащие соревновательные зоны, не разрешается общая для них зона безопасности.
- f. В исключительных случаях³, для международных соревнований, разрешается минимальный размер зоны борьбы 6x6 м.
- g. В исключительных случаях⁴, должна быть возможность разделить⁴ зону безопасности, но между двумя зонами борьбы не должно быть менее 3 м.

Раздел 4. Оборудование

Организаторы соревнований должны обеспечить наличие красных и синих соревновательных поясов, табло, протоколов соревнований, мест для судей и технического комитета.

Раздел 5. Тренеры

- a. Участнику может ассистировать только один тренер, который в течение встречи находится на границе площадки для соревнований⁵.
- b. Если тренер демонстрирует недостойное поведение по отношению к участникам, судьям, зрителям или к кому-либо еще, MR имеет право удалить его из зоны для официальных лиц на время встречи.
- c. Если недостойное поведение продолжается, то судьи встречи могут принять решение об удалении его из зоны для официальных лиц на все время проведения соревнований.
- d. Если участник демонстрирует неспортивное поведение после поединка⁶, бригада судей единогласно решает, что участник должен быть исключен из оставшейся части соревнований. Они сообщают Главному судье о своем решении, а затем просят Ответственного за соревнования сделать официальное объявление. Исключенному участнику засчитывается поражение во всех встречах, включая встречи за медали.

³ Этот минимальный размер зоны борьбы допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

⁴ Разделить зону безопасности допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

⁵ Перед соревновательной площадкой может находиться стул для тренеров

⁶ После схватки имеется в виду до окончания соревнований.

II. JJIF Файтинг Систем (ФС)

Раздел 6 Общие положения

- a. В Файтинг Систем два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке посредством разрешенных приемов джиу-джитсу.
 - a. JJIF Файтинг систем состоит из 3-х частей:
 - b. Часть 1: Удары руками и ногами
 - c. Часть 2: Броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы
 - d. Часть 3: Техника борьбы в партере, болевые и удушающие приемы
- b. Участники должны быть технически активны перед переходом в следующую часть. Действие считается оцениваемым, если участник показывает технику с хорошим балансом и контролируемые комбинациями⁷.
- c. Атакующие действия в Части 1 ограничены следующими областями: голова, лицо, шея, живот, грудь, спина, бок.
- d. Разрешены все удушающие приемы, за исключением удушений, проводимых пальцами рук.
- e. Время встречи - 3 минуты. Мат-Рефери совместно с Сайд-Рефери должен решить, после совещания с Тэйбл-Рефери, произошло ли последнее действие до или после окончания трех минут.
- f. Между двумя встречами разрешается отдых, продолжительность которого максимум 5 минут.

Раздел 7 Оборудование

- a. Участники обязаны одевать мягкие, короткие и легкие защитные протекторы для рук и мягкие защитные протекторы для голени и стопы, соответствующие цвету их пояса (красный или синий).
- b. Протекторы должны быть сделаны из мягкого материала и должны быть толщиной не менее 1 см и не более 2 см⁸.
- c. Протекторы должны быть подходящего размера и в хорошем состоянии.
- d. Разрешается использование защиты для паха и капы. Участницы могут носить протектор для груди.

⁷ Под комбинациями понимается:

В части 1 они должны выполнять комбинации ударов ногами и руками.

В части 2 они должны быть реально активными и стараться бросить/свести в партер противника.

В части 3 они должны реально стараться сделать хороший захват или реально стараться уйти от захвата.

В части 3: До тех пор, пока есть реальное желание продолжать поединок и когда есть реальный прогресс в проведении техники, действие должно продолжаться, даже если вся схватка пройдет в партере.

⁸ Если Ги участника и защитные средства не соответствуют правилам, участнику не разрешается начать встречу. В этом случае он должен поменять протекторы/Ги в течение двух минут. Он будет наказан «Шидо» за затягивание начала встречи.

- e. Протекторы для ног, рук, груди и паха должна одеваться под Ги.

Раздел 8 Весовые категории

На Чемпионатах Мира и континентальных соревнованиях, проводимых под эгидой JJIF, для мужчин и женщин введены следующие весовые категории:

Женщины: -49 кг, -55 кг, -62 кг, -70 кг, +70 кг

Мужчины: -56 кг, -62 кг, -69 кг, -77 кг, -85 кг, -94 кг, +94 кг

Раздел 9 Судьи⁹

- a. Мат-Рефери (МР), находится на площадке для соревнований и проводит встречу.
- b. Два Сайд-Рефери (СР) помогают рефери и должны располагаться в зоне безопасности. СР должны занимать такую позицию, при которой они смогут в любой момент следить за ходом встречи и присуждать свои оценки.
- c. Тэйбл-Рефери (ТР) отвечает за работу секретариата. Он диктует секретарям оценки и наказания, а также сообщает МР об истечении времени встречи, времени удержания и времени оказания медицинской помощи.
- d. Для проведения финалов могут назначаться два Тэйбл-Рефери, если количество судей позволяет сделать это для всех финалов соревнований.

Раздел 10 Секретариат

- a. Секретариат располагается напротив позиции арбитра в начале встречи.
- b. Секретариат должен состоять из двух судей для регистрации оценок и одного секундометриста.
- c. Один из секретарей ведет ход встречи на бумаге; второй – контролирует электронное табло.
- d. В случае какой-либо разницы в зарегистрированных оценках табло, то правильным считается счет на бумажном протоколе.

Раздел 11 Ход встречи

- a. Участники встречи начинают встречу, встав лицом друг к другу в центре площадки для соревнований на расстоянии примерно 2-х метров друг от друга. Участник с красным поясом находится справа от МР. По сигналу МР участники делают поклон стоя сначала судьям и затем друг другу.
- b. После того, как арбитр произносит команду «Хаджимэ», поединок начинается в Части 1.

⁹ Судьи, должны быть из разных стран, если это возможно.

- c. Как только появляется контакт между участниками путем захвата противника, начинается Часть 2. Удары руками и ногами уже не разрешаются, за исключением тех случаев, когда они выполнены одновременно с захватом.
- d. Как только у обоих участников оба колена касаются татами, либо один из участников сидит или лежит на татами, встреча продолжается в Части 3¹⁰.
- e. Участники могут переходить в разные части, но при этом они должны быть активны во всех частях¹¹.
- f. В Части 1, если участник только бросается на противника без какого-либо технического действия, или если участник совершает опасное для себя действие («Мубоби»), назначается техническое наказание и поединок будет продолжен в Части 1.
- g. Броски должны начинаться в зоне борьбы. Противник может быть брошен в зону безопасности, при условии, что бросок не представляет риска получения противником травмы.
- h. В конце встречи МР объявляет победителя и дает команду участникам совершить поклон стоя, сначала друг другу, а затем судьям, которые находятся на одной линии в рабочей зоне площадки напротив судей за столом.

Раздел 12 Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»

- a. Арбитр должен объявить команду «Хаджимэ» для того, чтобы начать встречу и чтобы возобновить встречу после команды «Маттэ».
- b. Арбитр должен объявить команду «Маттэ» для того, чтобы временно остановить встречу в следующих случаях:
 - 1. Когда один или оба участника оказываются вне зоны борьбы в части 1 или 2.¹²
 - 2. Если оба участника покинули зону борьбы полностью в части 3¹³.
 - 3. Чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 1.
 - 4. Если один или оба участника получают травму или заболевают.
 - 5. Когда один из участников не может самостоятельно сдаться во время проведения болевого или удушающего приема.
 - 6. Когда закончилось время удержания.
 - 7. Когда контакт в Части 2 или 3 потерян, и участники не могут сами продолжить поединок в Части 1.
 - 8. В любом другом случае, когда МР находит это необходимым (например чтобы поправить кимоно или для объявления решения).
 - 9. В любом другом случае, когда один из СР находит это необходимым и хлопает в ладоши¹⁴.
 - 10. Когда поединок закончился.

¹⁰ Если участник повторно напрямую уходит вниз на колени, он должен быть наказан за пассивность. Не разрешается поднимать лежащего противника и применять бросковую технику. В этом случае МР останавливает поединок командой «Матте».

¹¹ Не разрешается наносить удары по противнику, когда он стоит обеими коленями на татами. В этом случае, МР останавливает встречу командой «Матте».

¹² В случае, если один из участников, обеими ступнями, кратковременно выходит за зону борьбы и тут же возвращается, встреча не должна останавливаться.

¹³ В случае, если СР хлопает в ладоши, МР должен остановить встречу.

¹⁴ МР вместе с СР должны принять решение, посоветовавшись с ТР о том, произошло ли последнее действие до или после окончания времени встречи.

- c. Команда «Сономама» используется в случае, если МР должен временно остановить участников. В этом случае участникам не разрешено больше двигаться. «Сономама» объявляется в следующих случаях:
1. Чтобы сделать предупреждение одному или обоим участникам в Части 2 или 3.
 2. Чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 2 или 3.
 3. В любом другом случае, когда МР посчитает это необходимым.
- d. После ситуации «Сономама» участники продолжают встречу из того же положения, в котором они находились до объявления команды. Для продолжения встречи МР должен объявить команду «Йоши».

Раздел 13 Оценки

Счет должен присуждаться большинством судей, по крайней мере двумя судьями. Если трое судей дают разные оценки, то засчитывается промежуточный счет. Если один из судей не видел технического действия, то присуждается низшая из двух имеющихся оценок.

- a. Следующие оценки могут присуждаться в Части 1:
(Удары руками и ногами должны совершаться с Хикитэ/Хикиаши, с хорошим балансом и контролем¹⁵)
1. Незаблокированный удар рукой или ногой (Иппон, 2 балла)
 2. Частично заблокированный удар рукой или ногой (Вазаари, 1 балл)
- b. Следующие оценки могут присуждаться в Части 2
(Броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы)
1. Удушающие и болевые приемы в случае, если участник не может самостоятельно сдаться, и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» (Иппон, 2 балла)
 2. Удушающие и болевые приемы со сдачей (Иппон, 2 балла)
 3. Чистый бросок¹⁶ или сведение в партер (Иппон, 2 балла)
 4. Нечистый бросок или сведение в партер (Вазаари, 1 балл)
- c. Следующие оценки могут присуждаться в Части 3
(Техника борьбы в партере, болевые и удушающие приемы):
1. Удушающие и болевые приемы в случае, если участник не может самостоятельно сдаться, и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» (Иппон, 3 балла)
 2. Осаекоми (удержание)¹⁷, удушающие и болевые приемы со сдачей (Иппон, 3 балла)

¹⁵ Удар, который пойман противником, никогда не может быть оценен как «Иппон».

¹⁶ Чистый бросок, после которого противник приземляется на живот, может быть оценен, как «Иппон».

¹⁷ Осае-коми может быть объявлено только, если:

1. Контролируемый противник лежит большей частью на спине или животе.
2. Ноги Тори свободны.
3. Уке хорошо захвачен и не может свободно двигаться. У Тори должен быть хороший контроль над Уке.

Время Осае-коми продолжается даже, если:

1. Контролируемый противник смог захватить ногу Тори.
2. Контролируемый противник может повернуться на бок или спину.

Если оба тела полностью вышли за зону борьбы, время Осае-коми останавливается командой «Токета».

Санкаку-джиме должно применяться только с одной рукой, захваченной скрещенными ногами.

Санкаку-джиме и Джуджи-гатаме считаются как Осае-коми, если есть полный контроль над верхней частью тела Уке.

Прямые болевые захваты ног должны рассматриваться как осае-коми. Как только уке сможет повернуть тело – это будет Токета.

- | | |
|---|-------------------|
| 3. Эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми» в течение 15 секунд | (Иппон, 2 балла) |
| 4. Эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми» в течение 10 секунд | (Вазаари, 1 балл) |
- d. Если эффективный контроль начат в пределах времени встречи, то разрешается продолжить встречу до его завершения (даже после истечения времени встречи). Если контроль нарушен до окончания 15 секунд, арбитр должен дать команду «Токета».

Раздел 14 Наказания

- a. Наказания должны присуждаться большинством судей.¹⁸
- b. «Легкие запрещенные действия» наказываются «Шидо», и в этом случае противнику присуждается 1 Вазари. Следующие нарушения считаются легкими запрещенными действиями:
1. Если один или оба участника демонстрируют пассивность или совершают незначительные нарушения.¹⁹
 2. “Мубоби”.
 3. Намеренно выходить за зону борьбы двумя ступнями.²⁰
 4. Намеренно выталкивать противника за зону борьбы.
 5. Намеренно наносить удары после начала Части 2.
 6. Продолжать любое действие после объявления «Маттэ» или «Сономама».
 7. Наносить удары руками и ногами по ногам противника.
 8. Наносить удары руками и ногами по противнику, когда тот лежит на татами.
 9. Проводить болевые приемы на пальцы рук или ног.
 10. Делать захват скрещенными ногами в области почек и выпрямлять ноги.
 11. Проводить удушающие приемы только руками\пальцами.
 12. Если участник выходит неподготовленным на татами и это задерживает начало встречи.²¹
 13. Если участник намеренно затягивает время (поправляя Ги, развязывая пояс, снимая перчатки и т.д.).
- c. «Запрещенные действия» наказываются «Чуй», и в этом случае его противнику присуждается 2 Вазари:
1. Наносить любые удары руками и ногами по телу противника с превышением силы.²²

Разные баллы за технику контроля не могут складываться (т.е. Осае-коми, которое продолжается более 10 секунд и болевой прием на руку не могут дать Вазаари и Иппон). Это возможно только, если перед этим МР остановил Осае-коми, объявив «Токета».

¹⁸ Ошибки, сделанные в счете и наказаниях, должны исправляться тремя судьями и Тэйбл-рефери вместе.

¹⁹ Пассивность в Части 1: Один или оба участника не показывают никакой активности с целью получения баллов. Один или оба участника переходят прямо к Части 2 или 3.

Пассивность в Части 2: Если один или оба участника не проявляют никакой активности с целью получить баллы. Если один или оба участника только блокируют атаки или движения противника или оба противника намеренно переходят в партер. Если один или оба участника отказываются переходить к Части 2, но активны в Части 1. Участник совершает ложные атаки, падая сам без технических действий, для того, чтобы разорвать контакт.

Пассивность в Части 3: Если один или оба участника не показывают никакой активности с целью получить баллы. Если участник повторно пассивен после наказания, он может быть наказан «Чуй» (не подчинение указаниям МР).

²⁰ В случае, если один из участников, обеими ступнями, кратковременно выходит за зону борьбы и тут же возвращается, встреча не должна останавливаться

²¹ Наказание должно даваться после поклона стоя перед тем, как поединок начнется командой «Хаджиме».

2. Намеренно бросать противника из зоны борьбы за зону безопасности
 3. Не подчиняться указаниям МР.
 4. Совершать ненужные выкрики, замечания, жесты в адрес противника, судей, секретариата или кого-либо еще.
 5. Совершать неконтролируемые действия, такие, как круговые удары руками или ногами, которые не останавливаются, даже если они не достигли противника, и совершать броски, после проведения которых противник не в состоянии продолжать поединок немедленно.
 6. Наносить прямые удары руками или ногами в область головы.
- d. В случае совершения двух «запрещенных действий», участник проигрывает поединок объявлением ему «Хансоку-маке».
- e. Следующие действия считаются «строго запрещенными действиями»:
1. Применять любое действия, которое может травмировать противника.
 2. Проводить или пытаться проводить бросок с болевым или удушающим захватом.²³
 3. Проводить болевые приемы на шею или позвоночник
 4. Проводить любые скручивающие захваты на колени или стопы.
- f. Когда участник получает наказание за «строго запрещенное действие», он сразу наказывается «Хансоку-маке». Он проигрывает встречу с 0 баллов, а его противник получает 14 баллов, либо набранное количество баллов, если оно превышает 14.
- g. При повторном проигрыше участника в результате «Хансоку-маке» на соревнованиях, он исключается из оставшейся части соревнований.
- h. Если оба участника наказываются «Хансоку-маке», то встреча будет повторена.

Раздел 15 Окончание встречи

- a. Участник может досрочно выиграть встречу, если он получил хотя бы один Иппон в каждой из трех Частей. Это называется «Фул Иппон». В этом случае проигравший участник получает 0 баллов и победитель получает 50 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 50.
- b. После завершения времени встречи участник, набравший большее количество баллов, становится победителем.
- c. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, участник, набравший больше частей с одним или несколькими «Иппонами», выигрывает встречу.

²² Техника, которая остановлена телом противника/его головой вместо того, чтобы быть проконтролированной участником, является примером пункта с.1. Техника, которая вызвала «откидывание» головы в результате контакта является примером пункта с.1.

Техника, которая вызвала кровотечение (но не из-за открывшейся ранее существовавшей раны)должна рассматриваться МР и СР для вынесения наказания по пункту с1 (Запрещенные действия) в зависимости от ситуации.

Техники (за исключением прямых техник) в голову, которые легко касаются или заканчиваются в 10 см считаются оцениваемыми. Контакт с телом предполагает «касание кожи». В противном случае, он может рассматриваться как жесткий контакт в соответствии с п.с1.

В случае жесткого контакта нужно рассматривать, не случился ли он из-за того, что противник двигался навстречу технике. В этом случае не было намерения атакующего применить жесткий контакт, и может даже рассматриваться возможность наказания «Мубоби» противнику, если это произошло в результате неудачной самозащиты или рискованного поведения.

²³ Бросок в комбинации с болевым или удушающим приемом не разрешается (Коте-Гаеши рассматривается как техника сведения в партер).

- d. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, одинаковое количество частей с «Иппонами», участник, набравший суммарно большее число «Иппонов», выигрывает встречу.
- e. Если счет равен и по количеству баллов, и по количеству частей с «Иппонами», и по количеству Иппонов, то проводится дополнительный раунд 3 минуты до определения победителя. Перерыв между дополнительными поединками составляет 1 минуту.²⁴ Процедура может быть повторена. Количество баллов, Иппонов и наказаний из предыдущих поединков переносится в дополнительные раунды.

Раздел 16 Неявка и отказ

- a. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении любого участника, противник которого не явился на схватку. Победитель получает 14 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут.
- b. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении участника, противник которого отказался от соревнования во время встречи. В этом случае отказавшийся получает 0 баллов, а победитель – 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.

Раздел 17 Травма, болезнь или несчастный случай

- a. Каждый раз, когда соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.
- b. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.
- c. Если один из участников не может продолжать встречу, МР и СР должны принять решение, основываясь на следующем:
 - 1. Если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
 - 2. Если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
 - 3. Если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 14 баллов, либо с набранным количеством баллов, если оно превышает 14, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.
- d. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать, то он проигрывает схватку с 0 баллами, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
- e. Официальный врач решает, может ли травмированный участник продолжать или нет.
- f. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, блэкаут), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части соревнований.

²⁴ Участникам сохраняются баллы и наказания, которые они уже набрали

Раздел 18 Командные соревнования

Командные соревнования возможны и правила будут теми же, что и для индивидуальных соревнований.

Раздел 19 Запасные участники в командных соревнованиях

- a. Запасные участники могут заменять основных участников, если те получили травму или заболели.
- b. Запасные участники должны относиться к той же весовой категории или более низкой чем те, кого они заменяют.
- c. Запасные участники не могут заменять дисквалифицированных участников.
- b. Запасные участники должны быть заявлены и взвешены одновременно с основными участниками.

III. JJIF Дуо Систем

Раздел 20 Общие положения

- a. JJIF Дуо Систем направлена на демонстрацию защиты одного участника против заранее определенных атак участника из той же команды. Атаки разделены на 4 серии по 5 атак в каждой:
 - A. Атаки с использованием захватов
 - B. Атаки обхватами туловища и шеи
 - C. Атаки ударами руками и ногами
 - D. Атаки оружием²⁵
- b. Каждая атака должна быть подготовлена пред-атакой, такой как тяга, удар, толчок.²⁶
- c. Каждая атака может быть проведена с левой или правой руки на свободный выбор пары.
- d. Защита проводится полностью по выбору защищающегося участника, так же, как и выбор роли или смена ролей атакующего и защищающегося, так же, как и выбор положения ног участников.²⁷
- e. Мат-Рефери (МР) жребием выбирает три атаки из каждой серии. Другая пара будет выполнять те же атаки, но в другом порядке, называемом МР.
- f. Перед первой атакой каждой серии Тори (защищающийся участник) должен располагаться таким образом, чтобы жюри находилось справа от него, после этого атака может начинаться с любой стороны.
- g. Баллы за выступление выставляются членами Жюри после каждой серии. По команде МР «Хантей» они поднимают над головой свои табло с оценками.²⁸
- h. При необходимости, МР указывает, соответствующим жестом, неправильные атаки и объявляет их номера.²⁹
- i. Когда одна и та же пара принимает участие в последовательных встречах, максимальное время, которое разрешается для отдыха составляет 5 минут.

Раздел 21 Оборудование

- a. Секретариат должен состоять как минимум из 2-х человек.
- b. Участникам разрешается использование одной мягкой палки и одного резинового ножа. Длина палки должна находиться в пределах 50-70 см.

²⁵ В Серии D атакующий может начинать, держа оба оружия в руках.

²⁶ Пред-атака и атака должны быть выполнены атакующим

²⁷ Смена ролей атакующего и защищающегося также может меняться в течение серии.

²⁸ МР сначала зачитывает все баллы. После он опускает высший и низший баллы и снова зачитывает баллы. Когда он видит, что оставшиеся баллы подсчитаны на экране, он опускает оставшиеся табло с оценками.

²⁹ Жест «Неправильная атака» будет показан МР в случае, если атакующий произведет другую атаку, вместо обозначенной МР

Раздел 22 Категории

- a. Пара может быть сформирована без каких-либо ограничений, например, таких как вес и квалификация.
- b. Разделение происходит по следующим категориям: мужские, женские и смешанные пары.

Раздел 23 Критерии судейства³⁰

- a. Жюри должно обращать внимание и судить, исходя из следующего:
 1. Сильная атака
 2. Реальность
 3. Контроль
 4. Эффективность
 5. Поведение
 6. Скорость
 7. Разнообразие
- b. Для итоговой оценки наибольшее значение имеет атака и первая часть защиты.
- c. Удары должны быть сильными, с хорошим контролем и выполнены естественно с предполагаемым возможным продолжением.
- d. Броски и сведения в партер должны включать выведение противника из равновесия и быть эффективными.
- e. Болевые и удушающие приемы должны демонстрироваться Жюри очевидным и правильным способом, со сдачей Уке.
- f. И атакующие, и защитные действия должны выполняться техничным и реалистичным способом.

³⁰ Атаки	вычеты
Неправильная атака	2 очка
Захват был неплотный	½ очка
Пред-атака и атака логически не согласованы	½ очка
Потеря равновесия	½ очка
Слабая атака	½ очка
Атака мимо цели	½ очка
Защита и сведение в партер	
Защита неэффективна	½ очка
Не было выведения из равновесия	½ очка
Действия применялись слишком быстро	½ очка
Уке подпрыгивает	½ очка
Показная техника	½ очка
Действия логически не согласованы	½ очка
Ненужные выкрики	½ очка
Контроль в партере	
Недостаточный контроль оружия	½ очка
Неэффективный контроль (Удержание, Удушение) Уке	½ очка
Удары наносятся мимо Уке	½ очка

Раздел 24 Ход встречи

- a. Пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии двух метров друг от друга. Первая по жребию пара (Пара 1) должна быть в красных поясах и располагаться с правой стороны от МР. Вторая пара (Пара 2) надевает синие пояса. По сигналу МР пары совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу. Пара 2 покидает площадку для соревнований и отправляется в зону безопасности.
- b. Встреча начинается тогда, когда арбитр объявляет первую атаку, называя ее номер и показывая соответствующий знак рукой.³¹
- c. После окончания Серии А участники первой пары опускаются на колени и получают свои оценки. После этого они покидают площадку для соревнований и отправляются в зону безопасности. Пара 2 также демонстрирует Серию А и получает свои оценки. Пара 2 начинает Серию В и получает свои оценки, затем Пара 1 продолжает Серией В и получает свои оценки. Пара 1 начинает Серию С и т.д., и Пара 2 начинает Серию D, и т.д.
- d. После демонстрации последней парой заключительной серии, встреча заканчивается. Обе пары по указанию МР занимают то же положение относительно него, что и в начале встречи. МР спрашивает секретарей, кто победил, и показывает победителя, поднимая руку и называя соответствующий цвет поясов.
- e. Если количество баллов одинаковое для обеих пар («Хикиваке»), встреча продолжается до выявления победителя. Пара с синими поясами начинает с Серии А.
- b. После того, как МР объявляет победителя, он приказывает парам совершить поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

Раздел 25 Система оценок

- a. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом $\frac{1}{2}$).
- c. Высший и низший баллы исключаются.

Раздел 26 Жюри

Жюри должно состоять из 5 судей, имеющих лицензию, каждый из разных стран.

Раздел 27 Неявка и отказ

- a. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой не явились на схватку после того, как их 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут. Победителям присуждается 12 очков, не явившаяся пара получает 0 очков.

³¹ МР показывает номер сначала участникам, затем Жюри.

- b. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой отказались от соревнования во время встречи. В этом случае, отказавшаяся пара получает 0 очков, победителям присуждается 12 очков.

Раздел 28 Травма, болезнь или несчастный случай

- a. В случае травмы, болезни, несчастного случая, выступающая в этот момент пара имеет право на отдых максимум 2 минут перед продолжением (общее время отдыха пары в каждой встрече должно быть не более 2 минут).
- c. Если пара не может продолжить выступление в связи с травмой, то победа «Кикен-Гачи» отдается другой паре.

Раздел 29 Командные соревнования

Командные соревнования возможны и правила будут теми же, что и для индивидуальных соревнований.

IV. JJIF Не-Ваза Систем (НВ)

Раздел 30 Общие положения

- a. В Не-Ваза Систем два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке на татами.
- b. JJIF Не-Ваза Систем состоит из:
 - Броски, сведения в партер, болевые, удушающие в положение стоя
 - Техники борьбы лежа, болевые, удушающие в партере
- c. Продолжительность встречи – 6 минут.
- d. Между двумя встречами разрешается отдых, продолжительность которого максимум 6 минут.

Раздел 31 Материалы

- a. Протекторы должны быть в хорошем состоянии и подходящего размера.
- a. Бандаж носить не допускается. Участницам женского пола защиту груди носить не разрешается.
- b. Протекторы должны быть одеты под Ги.

Раздел 32 Весовые категории

Следующие весовые категории будут признаны едиными для всех Чемпионатов и континентальных соревнований, проводимых под эгидой JJIF, для мужчин и женщин:

Женщины: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Мужчины: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Раздел 33 Судьи³²

- a. Мат-Рефери (MP), находится на площадке для соревнований и проводит встречу. Он принимает решения о начислении очков и наказаний, но имеет возможность пользоваться советами Сайд-Рефери и Тейбл-Рефери.
- b. Один Сайд-Рефери должен ассистировать MP и находиться за зоной безопасности, сидя на стуле.
- c. Тэйбл-Рефери (TP) отвечает за работу секретариата. Он диктует секретарям оценки и наказания, а также сообщает MP об истечении времени встречи и времени оказания медицинской помощи.

Раздел 34 Секретариат

- a. Секретариат располагается напротив позиции арбитра в начале встречи.
- b. Секретариат должен состоять из двух судей для регистрации оценок и одного секундометриста.
- c. Один из секретарей ведет ход встречи на бумаге; второй – контролирует электронное табло.
- d. В случае какой-либо разницы в зарегистрированных оценках табло, то правильным считается счет на бумажном протоколе.

³² Судьи должны быть из разных стран/регионов, по возможности

Раздел 35 Ход встречи

- a. Участники встречи начинают встречу, встав лицом друг к другу в центре площадки для соревнований на расстоянии примерно 2-х метров друг от друга. Участник с красным поясом находится справа от МР. По сигналу МР участники делают поклон стоя сначала судьям и затем друг другу.
- b. После того, как МР произносит команду «Хаджимэ», поединок начинается в стойке.
- c. Как только появляется контакт между участниками путем захвата противника, разрешается сразу перейти в партер.
- d. Спортсмены имеют право прыгнуть сразу в защиту.
- e. Как только у обоих участников оба колена касаются татами, либо один из участников сидит или лежит на татами, встреча продолжается в партере.
- f. Участники могут менять позиции, но при этом они должны быть активны.
- g. В конце встречи МР объявляет победителя и дает команду участникам совершить поклон стоя, сначала друг другу, а затем себе.

Раздел 36 Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»

- a. МР должен объявить команду «Хаджимэ» для того, чтобы начать встречу и чтобы возобновить встречу после команды «Маттэ».
- b. МР должен объявить команду «Маттэ» для того, чтобы временно остановить встречу в следующих случаях:
 1. Если оба участника вышли за пределы рабочей зоны в невоспроизводимом положении. МР возобновит встречу с середины татами в стойке.
 2. Если один или оба участника получают травму или заболевают.
 3. При сдаче одного из соперников.
 4. Когда один из участников не может самостоятельно сдаться во время проведения болевого или удушающего приема.
 5. В любом другом случае, когда МР находит это необходимым (например, чтобы поправить кимоно или для объявления решения)
 6. Когда поединок закончился.
- c. Команда «Сономама» используется в случае, если МР должен временно остановить участников. В этом случае участникам не разрешено больше двигаться. «Сономама» объявляется в следующих случаях:
 1. Если оба участника вышли за пределы рабочей зоны в легко воспроизводимом положении. МР возобновит встречу с середины татами из последнего положения.
 2. В любом другом случае, когда МР посчитает это необходимым.
- d. После ситуации «Сономама» участники продолжают встречу из того же положения, в котором они находились до объявления команды. Для продолжения встречи МР должен объявить команду «Йоши».

Раздел 37 Оценки

Оценки выставляются MP, путем одновременного показывания количества очков на пальцах и объявления количества и цвета.

- a. Сведения в партер
1. Чистый бросок (в этом случае последующий контроль необязателен)³³ 2 очка
 2. Сведение в партер с последующим контролем 2 очка
 3. Захватить штанины противника и вынудить сесть 2 очка
- b. Контролирующие техники³⁴
1. Контроль сбоку (кеса, йоко и ками группы контролей) в течение 5 сек³⁵ 1 очко
 2. Колено на животе в течение 3 сек (Уке-гатаме)³⁶ 2 очка
 3. Контроль спереди-маунт фронтальный (Тате группа контролей) в течение 5 сек³⁷ 4 очка
 4. Контроль сзади-маунт со стороны спины (контроль со спины с двумя ступнями, запроваденными внутрь ног противника)³⁸ 4 очка

Если контроль был объявлен, но не был зафиксирован достаточное количество времени, чтобы получить очки, необходимо оценить его как Преимущество.

Уровень оценок должен расти, чтобы суммироваться. Для того, чтобы заработать очки за действия уровнем ниже, необходимо вернуться в нейтральную позицию, чтобы снова получить очки за контроль сбоку или колено на животе.³⁹

- c. Проход защиты (полузащиты)
1. Проход защиты соперника и контроль, продолжающийся до оценки 3 очка
 2. Проход защиты соперника и контроль, не доведенный до оценки 1 Преимущество
- d. Смена позиции
1. Если один из участников лежит под контролем другого и, в определенный момент, меняет позицию на противоположную (контролирует противника сверху), он получает 2 очка.⁴⁰
 2. Если смена позиции происходит из осае-позиции и заканчивается в защите (или полузащите), очки не присваиваются.
 3. Если соперник, который меняет позицию, останавливается, перед тем, как завершить действие, очки не присваиваются.

³³ Соперник должен приземлиться на большую часть спины

³⁴ Осае-коми может быть объявлено только если выполнены:

1. Уке лежит на спине
2. Ноги Тори свободны
3. Уке хорошо контролируется и не может свободно двигаться

Как только один или несколько из вышеперечисленных критериев не выполняются, удержание должно быть прервано

³⁵ Санкаку-гатаме расценивается, как контроль сбоку

³⁶ Тори должен быть лицом к Уке. Одно колено должно быть расположено на животе, груди, ребрах, второй ногой, расположенной по диагонали, Тори должен быть ступней на татами

³⁷ Тори должен быть сверху, сидеть на торсе Уке, двумя коленями или одной ступней и одним коленом на татами, лицом к голове Уке. Одна или обе руки Уке должны контролироваться ногами Тори

³⁸ Тори может скрестить свои ступни и может удерживать одну из рук Уке

³⁹ После маунта со стороны спины, соперник может быть оценен за фронтальный маунт один раз, и, также, один раз, после фронтального маунта может быть оценен за маунт, со стороны спины.

⁴⁰ Действие может быть оценено только в случае, если соперник фиксирует позицию

4. Если соперник переворачивает своего противника из позиции «черепаша» (на руках и коленях) на спину, то это будет оценено в 2 очка только в случае завершения действия оцененным осаемыми.
- e. Заход за спину
Любые действия Тори, сопровождаемые контролем спины Уке, в течение 5 секунд, должны быть оценены в 2 очка.
Взятие контроля спины в стойке должно быть оценено в 2 очка только в случае, если в результате, противник был сведен в партер.
- f. Болевые и удушающие
 1. Все удушающие разрешены, кроме выполняемых с помощью пояса, только руками или пальцами
 2. Все болевые на плечи, локти и кисти разрешены
 3. Болевые на ноги и ступни разрешены на изгиб, растяжение, сжатие
 4. Болевой или удушающий, практически выполненный, но не доведенный до конца, должен быть оценен, как Преимущество
 5. Все скручивающие болевые на колени и ступни запрещены. Если один из противников проводит прямой болевой на ногу, а соперник пытается уйти путем скручивания и сдается из-за боли, он проигрывает встречу.

Раздел 38 Наказания

- a. Одно предупреждение за пассивность для одного соперника, в одной встрече, допустимо.
- b. «Легкие запрещенные действия» будут наказаны «Шидо» и противник получит 2 очка.
Следующие действия рассматриваются как легко запрещенные:
 1. Если один или оба соперника продолжают проявлять пассивность после предупреждения
 2. Брать захват пальцами внутрь рукава или штанины соперника
 3. Воздействовать на лицо противника
 4. Уходить в партер без захвата противника
 5. Отказываться от борьбы в партере и вставать в стойку без контакта с соперником
 6. Выполнять удушающий через подбородок соперника.⁴¹
- c. Следующие действия рассматриваются как «Строго запрещенные» и будут наказываться «Хансоку-маке»:
 1. Если один из соперников будет наказан «Шидо» 4 раза
 2. Если один из соперников покинет зону борьбы намеренно
 3. Если один из соперников, чтобы уйти от сдачи и проигрыша, намеренно выйдет из зоны борьбы
 4. Применение любых техник, которые могут нанести вред сопернику
 5. Применять любые болевые на шею и позвоночный столб⁴²
 6. Выполнять любые скручивающие болевые на колено и ступню⁴³
 7. Делать болевые на пальцы рук и ног
 8. Выполнять какие-либо удушающие с использованием пояса
 9. Выполнять ками-басами
 10. Воздействовать пальцами на глаза противника
 11. Опускать противника на татами, в опасной манере, в момент, когда он в защите или за спиной противника
 12. Обсуждать решения МР

⁴¹ Если удержание было начато правильно, а в процессе его выполнения соперник сдался, т.к. подставил свой подбородок под удержание, он проигрывает встречу Иппоном.

⁴² Гильотина, выполняющаяся как удушающий, разрешается

⁴³ Накрытие колена противника с внешней стороны своей ногой, будет наказываться «Хансоку-маке»

13. Применять удары руками и ногами, кусать противника или применять любые другие техники, противоречащие общепринятому поведению на татами
- d. В первый раз, когда участник совершит «строго запрещенное» действие, он будет наказан «Хансоку-маке». Он проиграет встречу со счетом 0, противник получит 100 очков.
 - e. Во второй раз, когда участник будет наказан «Хансоку-маке», он будет исключен с оставшейся части турнира.
 - f. Если оба участника будут наказаны «Хансоку-маке», встреча будет повторена.

Раздел 39 Окончание встречи

- a. Участник может досрочно выиграть встречу, в случае эффективного применения болевого или удушающего, приведшего к сдаче соперника. В этом случае проигравший участник получает 0 баллов и победитель получает 100 баллов.
- b. После завершения времени встречи участник, набравший большее количество баллов, становится победителем.
- c. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, участник, набравший больше Преимуществ, выигрывает встречу.
- d. Если счет равен и по количеству баллов, и по количеству Преимуществ, то проводится дополнительный раунд 6 минут до определения победителя. Первое очко, наказание или преимущество заканчивают поединок. Баллы и наказания из предыдущих поединков переносятся в дополнительный раунд.
- e. Если по истечении дополнительно раунда, победителя определить не удалось, решение принимают судьи.⁴⁴

Раздел 40 Окончание встречи

- a. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении любого участника, противник которого не явился на схватку. Победитель получает 100 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут.
- b. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении участника, противник которого отказался от соревнования во время встречи. В этом случае отказавшийся получает 0 баллов, а победитель – 100 баллов.

Раздел 41 Окончание встречи

- a. Каждый раз, когда соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.
- b. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.
- c. Если один из участников не может продолжать встречу, МР должен принять решение, основываясь на следующем:
 - 1. Если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов.
 - 2. Если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов.

⁴⁴ Для определения победителя судьи должны учитывать, какой из соперников проявлял большую активность, был ближе к достижению очков или оцениваемому завершению действия

3. Если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 100 баллов, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.
- d. Если один из участников болеет в процессе соревнований и не может продолжать, то он проигрывает схватку с 0 баллами, а его противник получает 100 баллов.
- e. Официальный врач решает, может ли травмированный участник продолжать или нет.
- f. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, блэкаут), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части соревнований.

Раздел 42 Командные соревнования

Командные соревнования возможны и правила будут теми же, что и для индивидуальных соревнований.

Раздел 43 Запасные участники в командных соревнованиях

- a. Запасные участники могут заменять основных участников, если те получили травму или заболели.
- b. Запасные участники должны относиться к той же весовой категории или более низкой чем те, кого они заменяют.
- c. Запасные участники не могут заменять дисквалифицированных участников.
- d. Запасные участники должны быть заявлены и взвешены одновременно с основными участниками.

V. Заключительные положения

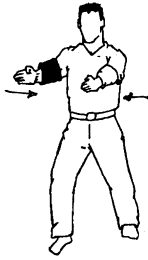
Раздел 44 Ситуации, не предусмотренные правилами

- a. Судьи встречи должны вместе принять решение в случае возникновения любой ситуации, которая не предусмотрена этими правилами.
- b. ТР не имеет права голосования, он может только содействовать.

Раздел 45 Вступление в силу

Эти правила, в соответствии с решением Правления JJF, вступают в силу 1-ого января 2014. Они заменяют все существующие правила.

Приложение I Жесты Рефери

**Хаджиме (ФС, НВ)**

Начало матча/поединка:
Рефери стоит между противниками и объявляет «Хаджиме». Голос должен быть громким и уверенным.

**Матте (ФС, НВ)**

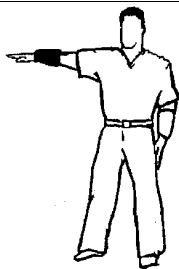
Остановка матча/поединка:
Рефери поднимает одну руку на уровень плеча параллельно татами и показывает раскрытую ладонь (пальцы вверх) секретариату. Голос должен быть громким и уверенным.

**Иппон (ФС, НВ)**

Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, ладонь смотрит вперед.

**Иппон 3 балла (Иппон Фри поинтс) (ФС)**

Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, с ясно показываемыми 3 пальцами.

**Вазаари (ФС, Преимущество (Адвантейдж) НВ)**

Один балл:
Рефери поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз). Жест должен быть виден для секретариата.

**Отмена (ФС)**

Отмена решения:
Рефери несколько раз машет вытянутой над головой рукой после того, как покажет решение, которое необходимо отменить. Жест должен быть точным, сильным и понятным ТР.



**Пассивность (Пассивити пат 1(уан),
2(ту), 3(фри))
(ФС, НВ)**

Объявление пассивности:
Судья вращает горизонтально обеими руками от локтя до запястья перед собой.



**Неконтролируемая техника
(Анконтрол техник)
(ФС)**

Рефери поднимает горизонтально левую или правую руку со сжатым кулаком перед собой (описание этого действия должно сопровождать этот жест перед вынесением наказания).



Мубоби (ФС)

Действия, опасные для проводящего:
Судья несколько раз выпрямляет перед собой горизонтально руки с сжатыми кулаками. После этого жеста МР должен понятным голосом объявить «Мубоби».



**Прямой удар в голову (строт панч ту
ве хед) (ФС)**

Рефери показывает удар кулаком в голову.



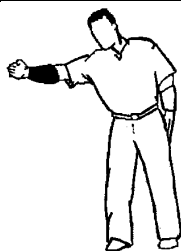
Жесткий контакт (Хард контакт) (ФС)

Рефери показывает удар кулаком в ладонь.

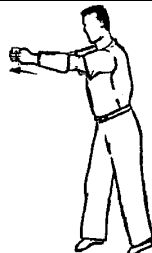


Захват и удар (Грип энд панч) (ФС)

Рефери показывает одной рукой захват Ги и другой рукой показывает удар.



**Выход за зону борьбы (гоу аут) (ФС)
(Жест Сайд Рефери)**



**Выталкивание (пушинг аут) (ФС)
Рефери показывает обеими руками**

Сайд Рефери показывает ситуацию Мат Рефери для того, чтобы МР мог действовать соответствующе.

вытаскивание из зоны борьбы в зону безопасности (и за нее).



Выбрасывать за соревновательную зону (фрору аут) (ФС)

Рефери показывает левой или правой рукой (в зависимости от того, «красным» или «синим» участником было совершено действие) движение из зоны борьбы за зону безопасности.



Ненужные выкрики, замечания (аннесессари коллс энд ремаркс) (ФС)

Рефери показывает ладонью и пальцами символ разговора («ква-ква») рукой, относящейся к «красному» или «синему» участнику.



Осае-коми (ФС, НВ)

Контроль в партере:
Рефери показывает правой или левой выпрямленной рукой и ладонью на участников и понятным голосом объявляет «Осае-коми». Рука должна показывать жест в течение всего времени продолжения «Осае-коми».



Токета (ФС)

Окончание контроля в партере:
Рефери показывает волнообразный жест правой или левой рукой (в зависимости от того, кто из участников проводил осаете-коми) над участниками несколько раз и объявляет «Токета». Ладонь развернута вертикально. Жест должен быть точным, сильным и понятным.



Одновременное действие с обеих сторон (ФС) (Аиучи)

Рефери выставляет руки горизонтально перед собой, с соприкасающимися кулаками.



Наказания (ФС, НВ) (Шидо. Чуй, Хансоку-маке)

Рефери показывает на участника, которого необходимо наказать, указательным пальцем рукой со сжатыми в кулак остальными пальцами, и объявляет соответствующее наказание.



“Я не видел” – Жест (ФС)

Рефери закрывает глаза открытыми ладонями на короткое время (руки перед глазами)



Поправить Ги (ФС, НВ)

Рефери скрещивает руки перед собой с раскрытыми ладонями, затем показывает на участника, которому необходимо поправить Ги.



Фул Иппон (ФС)

(Жест Тэйбл-Рефери)

ТР показывает этот жест и указывает на «цвет» победившего.



Хантей (ДС)

(Жест в Дуо-систем)

Рефери поднимает одну руку высоко над головой с ладонью, развернутой ребром вперед,



Хикиваке

Одинаковый счет:

Рефери скрещивает руки перед грудью, ладони раскрыты. Рефери должен объявить «Хикиваке».



Объявление победителя (Уинер блу/рэд)

Судья показывает победителя поднимая прямую руку с открытой ладонью под 45 градусов и объявляет понятным голосом «Винер» и соответствующий цвет.



Сономама (ФС, НВ)

(“Замораживающая” команда)

МР должен сильно прикоснуться (обычно одного касания достаточно) двумя руками спин обоих участников во время борьбы и сильным и понятным голосом объявить



Йоши (ФС, НВ)

(Команда “Продолжайте”)

После того, как причина для временной остановки («заморозки») исчерпана, МР должен еще раз коснуться обеими руками спин обоих участников и понятным и

«Сономама».	сильным голосом объявить «Йоши».
 <p>Время для оказания помощи («медицинское время») (медикал тайм) Рефери руками показывает букву «Т».</p>	 <p>Потеря времени (уэйстинг тайм) (ФС) Рефери показывает на «наручные часы» указательным пальцем сжатой в кулак руки.</p>
 <p>Запрещенное действие (форбидден техник, кик ту ве лэг) (ФС) Техника, которая будет наказан Шидо (болевые приемы на пальцы рук или ног, скрещенные на уровни почек ноги, удары по лежащему противнику, удары по ногам). Рефери показывает удар своей открытой рукой по предплечью.</p>	 <p>Не подчинение указаниям рефери (дисрегард матрефери инстракшнс) (ФС) Рефери показывает на свои уши указательными пальцами сжатых в кулаки руки.</p>
 <p>Перерыв (брейк) (ФС) (В случае Хикиваке перед специальным раундом). Рефери показывает жест «ОК» с поднятым большим пальцем секретарям и затем показывает участникам покинуть площадку для перерыва.</p>	

Приложение II Атаки в Дуо Систем

(Каждая атака может выполняться как в левую, так и в правую стороны)

Серия А Атаки захватами

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Захват: Уке захватывает руку Тори. Одна рука захватывает запястье, другая предплечье.

Намерение:

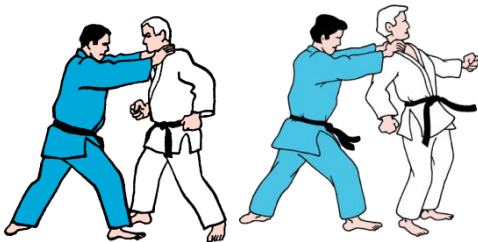
- Толкнуть или потянуть
- Контролировать переднюю руку Тори
- Обездвижить защищающегося



Захват: Уке захватывает отворот Ги Тори рукой.

Намерение:

- Подойти ближе к противнику, чтобы совершить дальнейшие действия
- Потянуть-толкнуть или задержать противника – возможно для того, чтобы ударить его(ее) потом



Захват: Уке захватывает шею Тори спереди или сзади для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть Тори назад
- Задержать Тори



Захват: Уке захватывает шею тори сбоку для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть, потянуть или задержать Тори



Захват: Уке атакует Тори сбоку, захватывая Ги на уровне плеча рукой. Тип захвата любой.

Намерение:

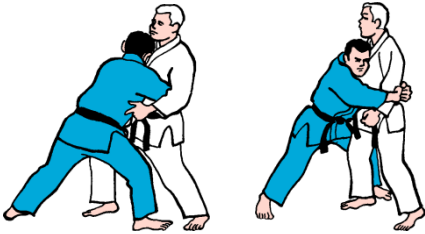
- Толкнуть, потянуть или задержать Тори.

Общие замечания:

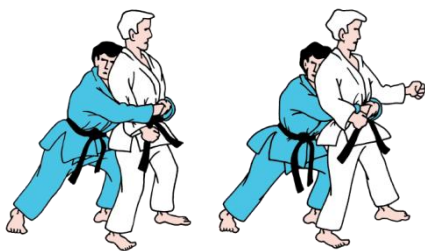
Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия В Атаки обхватами шеи и туловища

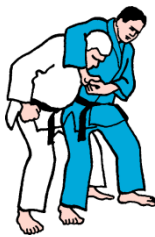
(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Уке обхватывает Тори спереди под или над руками. Голова Уке лежит на плече Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.



Уке захватывает Тори сзади под или над руками. Голова Уке лежит на плече Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.



Уке обхватывает шею Тори своей рукой сбоку.
Намерение: Удушить или применить бросок.



Уке обхватывает шею Тори рукой спереди.
Намерение: Удушить или применить бросок.



Уке применяет Хадака Джиме рукой.
Намерение: Удушить или вывести из равновесия.

Общие замечания:

Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия С Атаки ударами руками и ногами

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Джодан или Чудан Тсуки - удар рукой спереди в голову или корпус.

Цель: Солнечное сплетение, желудок, лицо



Аго Тсуки (Апперкот) – удар кулаком.

Цель: Подбородок



Мавашитсуки (Хук) – круговой удар кулаком.

Цель: Сторона головы Тори.



Мае Гери – передний удар правой ногой

Цель: Солнечное сплетение, желудок



Мавашигери – круговой удар правой ногой

Цель: Солнечное сплетение, желудок

Тори разрешается сделать левой ногой шаг назад и немного развернуть туловище.

Общие замечания

Атака должна достигнуть Тори, если бы он не отходил.

Не разрешается двигаться до того, как атака начнется. Тори должен реагировать на атаку.

Серия D Атаки оружием

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



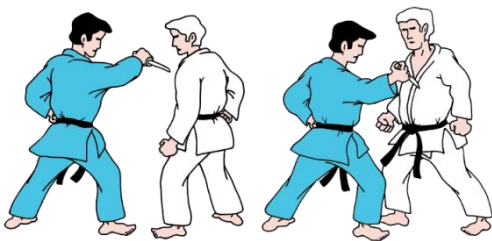
Атака ножом прямо сверху.

Цель: Основание шеи Тори слева или справа, прямо над ключицей.



Атака ножом спереди.

Цель: Желудок



Круговая атака ножом, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.

Цель: сторона туловища



Атака палкой прямо сверху.

Цель: Верх головы



Атака палкой снаружи, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.

Цель: Левый висок Тори/голова

Общие замечания

Атака должна достигнуть Тори, если бы он не отходил.

Тори должен полностью контролировать оружие во время и после защиты.

Приложение III Весовые категории Файтинг Систем

Мужчины/юноши					
Сениоры 21+	Юниоры 18/19/20	Аспиранты 15/16/17	Мальчики 12/13/14	Мальчики 10/11	Мальчики 8/9
1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин
-56 кг	- 56кг	- 46кг	- 34кг	- 24кг	- 21кг
- 62кг	- 62кг	- 50кг	- 37кг	- 27кг	- 24кг
- 69 кг	- 69кг	- 55кг	- 41кг	- 30кг	- 27кг
- 77кг	- 77кг	- 60кг	- 45кг	- 34кг	- 30кг
- 85кг	- 85кг	- 66кг	- 50кг	- 38кг	- 34кг
- 94кг	- 94кг	- 73кг	- 55кг	- 42кг	- 38кг
+ 94кг	+ 94кг	- 81кг	- 60кг	- 46кг	- 42кг
		+ 81кг	- 66кг	- 50кг	+ 42кг
			+ 66кг	+ 50кг	

Право на участие: Участники, члены JJIF, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

Женщины/девушки					
Сениоры 21+	Юниоры 18/19/20	Аспиранты 15/16/17	Девочки 12/13/14	Девочки 10/11	Девочки 8/9
1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин
-49 кг	- 49кг	- 40кг	- 32кг	- 22кг	- 20кг
- 55кг	- 55кг	- 44кг	- 36кг	- 25кг	- 22кг
- 62 кг	- 62кг	- 48кг	- 40кг	- 28кг	- 25кг
- 70кг	- 70кг	- 52кг	- 44кг	- 32кг	- 28кг
+ 70кг	+ 70кг	- 57кг	- 48кг	- 36кг	- 32кг
		- 63кг	- 52кг	- 40кг	- 36кг
		- 70кг	- 57кг	- 44кг	- 40кг
		+ 70кг	- 63кг	- 48кг	+ 40кг
			+ 63кг	+ 48кг	

Право на участие: Участники, члены JJIF, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

Приложение IV Весовые категории Не-Ваза Систем

Мужчины

Категория	Аспиранты (до 18)	Юниоры (до 21)	Сеньоры	Сеньоры (+36 лет)
Продолжительность	4 мин	6 мин	6 мин	5 мин
Весовые Категории	- 46 кг - 50 кг - 55 кг - 60 кг - 66 кг - 73 кг - 81кг + 81 кг	- 62 кг - 69 кг - 77 кг - 85 кг -94 кг +94 кг	- 62 кг - 69 кг - 77 кг - 85 кг -94 кг +94 кг	- 62 кг - 69 кг - 77 кг - 85 кг -94 кг +94 кг
Болевые на ноги	Запрещены	Запрещены		Запрещены
Начальная позиция	Стоя	Стоя	Стоя	В партере

Право на участие: Участники, члены JJIF, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

Женщины

Категория	Аспирантки (до 18)	Юниорки (до 21)	Сеньоры	Сеньоры (+36 лет)
Продолжительность	4 мин	6 мин	6 мин	5 мин
Весовые Категории	- 40 кг - 44 кг - 48 кг - 52 кг - 57 кг - 63 кг - 70 кг + 70 кг	- 55 кг - 62 кг - 70 кг + 70 кг	- 55 кг - 62 кг - 70 кг + 70 кг	- 55 кг - 62 кг - 70 кг + 70 кг
Болевые на ноги	Запрещены	Запрещены		Запрещены
Начальная позиция	Стоя	Стоя	Стоя	В партере

Право на участие: Участники, члены JJIF, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

2014 Edition

by **Roel Van Ravens**
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Director of European Referee Committee (ERC)
Member of European Referee Committee (ERC)
World Referee, Lawyer

Русский перевод: коллектив авторов под руководством судьи международной категории, председателя Коллегии судей РФД Крутовских С.С. в составе: Судья международной категории Крывелева Н.Б., судья международной категории Планкин Д.Ю.